解説書

PlayStation



リアルロボット戦線

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンプレストの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンプレストグループテレフォンサービスにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンプレストグループテレフォンサービス

☎03-3847-6320

・電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

注意：ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1~15ブロック

SLPS 02139

CONTENTS OF REAL ROBOT BATTLE LINE

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターがマップに配置されたユニット（持ち駒）を駆使し、敵の全滅などマップに定められた勝利条件を満たしてゆく、キャンペーン型シミュレーションロープレです。

ユニットはガンダム、ダンバイン、エルガイム、ザブングル、そして「リアルロボット戦線」オリジナルの各世界から登場し、それらのパイロットたちが同一の世界観で熱い戦いを繰り広げます。

物語進行はマルチシナリオ方式を採用。ゲーム中は至る所に分岐が存在し、プレイヤーはその度にルートを選択して独自のシナリオを展開します。こうして最終マップの勝利条件を達成することが本ゲームの目的です。

それでは「リアルロボット戦線」の世界へスクランブル!!





ストーリー（プロローグ）

――“ウルス”と呼ばれる世界がある。

1つの惑星に端を発するその世界は、かつて高度な科学力を有した前文明の遺産、“デュプリケーター”により支えられていた。

“デュプリケーター”とは、ウルスに存在する3つの月の1つ、“フシコ”に映し出される異世界の映像を実体化させる装置であり、その原理は今もって解明されていない。

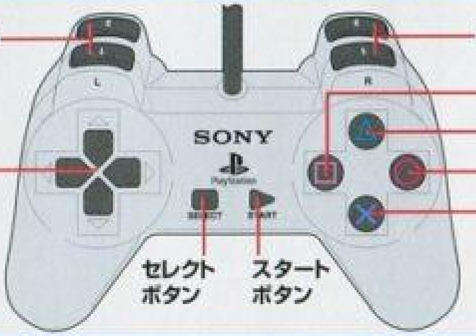
だが、デュプリケーターによってもたらされる人的資源および技術は、ウルスの民に独自の文明を発展させる事を妨げ、必然的にその異世界の影響を色濃く受けたものへと変貌させてしまった。特に軍事面の突出には目をみはるものがあり、それは人の“力による欲望の具現化”という手段の普遍性を現していたのかもしれない。

最初のデュプリケーターが発見され、300年の歳月が流れた。……にも関らず、ウルスでは幾度目かも知れぬ戦乱が勃発していた。

東の大国“アズロニア立憲王国”が、西の大国“ノーザンブライト共和国”に対して宣戦を布告したのだ。当初は国力で勝るノーザンブライトが有利と見られていたが、アズロニア領において新たなデュプリケーターが発見されるや、戦況は膠着状態にもつれこんだ。

その戦乱のさなか、ノーザンブライトの辺境地域において新たなデュプリケーターが発見された。ノーザンブライト司令本部は直ちに調査隊の派遣を決定。その任に就いた部隊に「ムジカ・ファーエデン」という名の少女がいた事で、ウルスは新たなる一歩を踏み出す可能性を得たのかもしれない……

コントローラの操作方法



○ボタン	コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出しなど
×ボタン	キャンセル
□ボタン	マップの画面のサイズ変更
△ボタン	オプションモードにて使用（P40参照）
L1/R1ボタン	マップ画面の回転
L2/R2ボタン	ユニットの向き変更、未行動ユニットを順番に選択
スタートボタン	デモ画面のキャンセル
方向キー	カーソルの移動、コマンドの選択など

※マップや会話画面で「スタートボタン」「セレクトボタン」「L1/L2ボタン」「R1/R2ボタン」を同時に押すと、ゲームのリセットを手元で行うことができます。

ゲームの準備

本体にレーベル面が見えるようにディスクをセットし、電源を入れてください。バンプレストの表記画面、オープニングデモにつづき、しばらくすると「リアルロボット戦線」のタイトル画面が現れます。
初めてゲームをプレイする場合は、方向キーで「ニューゲーム」を選択し、○ボタンで決定してください。
※オープニングデモは、いずれかのボタンでキャンセルすることができます。



■スタート画面の説明

ニューゲーム………初めてゲームをプレイする際に選択してください。

ロード……………「インターミッション」でセーブしたデータを"各シナリオ"の初めから再開する際に選択してください。

コンティニュー……「全体コマンド」でセーブしたシナリオ攻略途中のデータを再開する際に選択してください。

オプション…………キャラクターやユニットの解説、サウンドを聴くことができます。



シナリオの流れ

ここでは、ひとつのシナリオを便宜的に6つのパートに分けて、基本的な進行の流れを紹介します。

1 オープニング

シナリオのイントロ部分。物語の背景や作戦目的など、重要事項が説明されます。



2 マップ画面

作戦目的を遂行する戦闘の舞台。



3 出撃ユニットの選択

実際に戦闘を行うユニットを選択します。マップとユニットの特性をよく考えて選択してください。

※シナリオによっては、選択できない場合もあります。



4 戦　闘

ユニットが配備されたら戦闘の開始です。各種コマンドを駆使して作戦目的を達成してください。



5 エンディング

作戦目的を達成すると、シナリオのエンディングを兼ねて次のシナリオへの導入が説明されます。



6 インターミッション画面

「セーブ」はもちろん、インターミッションコマンドにて、次のシナリオの準備を行います。



次のシナリオのオープニングへ



コマンドの説明

コマンドは、ゲームを進行するにあたりプレイヤーと最も関わりが深く、ひとつひとつが重要な役割を持っています。ここではコマンドの種類と簡単な内容のみを一覧形式で説明します。詳しくは、各指定のページを参照ください。

個別コマンド（P22参照）　　＊印は状況に応じて追加されます。



移　　動	ユニットを移動させるときに使用します。
精　　神	精神コマンドを使うときに使用します。
能　　力	ステイタスを表示するときに使用します。
待　　機	ユニットを待機させるときに使用します。
＊攻　　撃	武器を指定し、敵ユニットを攻撃します。
＊説　　得	敵を説得するときに使用します。
＊変　　形	ユニットを別の形態に変形します。
＊アイテム	装備しているアイテムを使用します。

全体コマンド（P30参照）



フェイズ終了	プレイヤーフェイズを終了します。
部隊表	マップに配置されているユニットを表示します。
全体マップ	全体マップを表示します。
作戦目的	シナリオの勝利条件と敗北条件を表示します。
システム	ゲームの設定を変更することができます。
セーブ	コンティニューデータとしてセーブします。

インターミッションコマンド（P34参照）



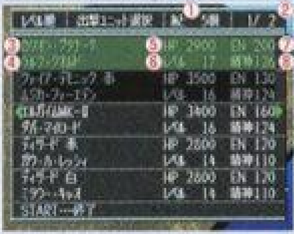
セーブ	クリアしたシナリオをセーブします。
ロード	セーブデータを再開します。
能力	パイロットと機体の情報を表示します。
搭乗	パイロットを別の機体に乗せ換えます。
装備	機体にアイテムを装備します。
改造	機体と武器を改造して強化します。
終了	次のシナリオへ進みます。

●Word Check!●【フェイズ～Phase～】
フェイズとは“局面”を差す用語。ゲーム中は、味方や敵の行動番を表します。

出撃ユニット選択

シナリオが始まり、戦闘が開始されようとすると、プレイヤーはリストの中から戦いに参加させるユニットを選択します（シナリオによっては選択できない場合もあります）。

［出撃ユニット選択画面の説明］



①出撃可能ユニット数
②ユニットリストのページ数
（方向キーの左右でページの切り替え）
③ユニット名
④パイロット名
⑤Ｈ　Ｐ　機体のヒットポイント
⑥レベル　パイロットのレベル
⑦Ｅ　Ｎ　機体のエネルギー
⑧精　神　パイロットの精神ポイント



「出撃ユニット選択」画面では、画面上部にこのシナリオで出撃させられるユニット数が表示されます。プレイヤーは、指定されている機体数以内でユニットを選択してください。
まずは方向キーで出撃させたいユニットを選択し、○ボタンを押してください。選択されたユニットは名前がグレーで表示されます。間違えた場合は、再度ユニットを選択し、○ボタンでグレー表示の取り消しが行えます。出撃可能ユニット数を全て選択すると、画面に確認ウィンドウが表示されるので、よろしければ「はい」を選択し、○ボタンで決定してください。出撃可能数より少ないユニットで出撃する場合は、ユニット選択途中でスタートボタンを押し、確認ウィンドウに答えてください。

戦闘の進め方

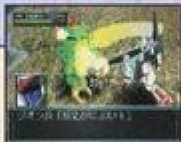
戦闘の舞台・シナリオマップでは、プレイヤー（自軍）とコンピューター（敵軍）が交互に戦闘を進めます。このとき、「全体コマンド」の「作戦目的」にある"敗北条件"を満たしてしまうとゲームオーバーとなります。

1 移動



自軍のユニットにカーソルを合わせ、「個別コマンド」の「移動」を使い、敵を攻撃しやすいよう自軍のユニットを移動させます。

2 攻撃



敵ユニットが射程距離内に入ると「個別コマンド」に「攻撃」が表示されるので、使える武器を選択して敵ユニットを攻撃します。

3 回復



敵軍の反撃により自軍ユニットのHPが減少したら、アイテムや精神コマンドなどを活用してHPを回復させます。

4 フェイズ終了



自軍の行動が終了したら、マップ上のユニットのいない場所で「全体コマンド」を表示させ、「フェイズ終了」を選択します。行動は、自軍のユニット全てに行う必要はありません。

コンピューター側（敵軍）の戦闘フェイズに移る

1 移　動

「移動」のコマンドは、自軍のユニットが戦いやすいように陣形を整えたり、離れている敵に接近したりと、ユニットを目的に応じて好きな場所に移動させることができます。



ユニットの移動方法

カーソルを自軍の未行動ユニットに合わせ、○ボタンで『個別コマンド』を表示します。「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットの移動可能範囲が緑色で表示されます。移動可能範囲内の好きな位置にカーソルを移動し、○ボタンで指定。
L2/R2ボタンでユニットの向きを決定後、「待機」のコマンドが表示されたら○ボタンで決定してください。



このとき、「待機」と同時に「攻撃」のコマンドが表示されたら、敵ユニットを攻撃することができます(ユニットは自動的に敵ユニットの方向を向きます)。
なお、表示される移動可能範囲は、個々のユニットの移動力によって異なり、地形の状態によっても様々に変化します。

ユニットの向きについて・・・

このゲームでは、ユニットの向きが攻撃と防御に大きな影響を与えます。各ユニットは攻撃を受けた際、前後左右4方向に対して命中率とダメージの修正を行います。例えば、攻撃を正面に受けた場合わずかなダメージで済んだものが、背面に受けた場合思いもよらぬ大ダメージを受けてしまうという現象です。
同じように命中率も正面と背面、さらには地形によって異なってきます。



「移動」のコマンドを選択すると、ユニットはL2ボタン・R2ボタンで向きを変更することができます。敵ユニットの位置や向きを考えて自軍ユニットの向きを変更してください。なお、反撃の際は、必ず相手の正面に攻撃することになります。



ユニットの正面を表す黄色い矢印に注目。

方向による命中率とダメージ修正

●正面への攻撃　方向による影響なし

●側面への攻撃　攻撃：命中率　+30%
防御：ダメージ　1.1倍

●背面への攻撃　攻撃：命中率　+60%
防御：ダメージ　1.2倍

2 攻撃

自軍のユニットが敵のユニットに接近すると、「個別コマンド」に「攻撃」のコマンドが表示されます。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた側からの先制攻撃となります。このとき、攻撃を受ける側は、敵まで届く武器を持っている場合に限り反撃を行うことができます。
また、戦闘時はユニットの向きに充分注意し、攻撃時には防御時に弱点を狙われない向きでユニットを移動・配置してください。



近接攻撃

射程距離1の武器は、近接攻撃専用の武器です。敵ユニットに隣接し、「攻撃」のコマンドを選択すると武器リストが表示されるので、使用する武器をカーソルで指定し、○ボタンで決定します。このとき、武器名が薄く表示されている武器は使用できません。
武器を選択すると、マップ画面に切り替わるので、攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせ、○ボタンで決定します。攻撃内容（P18参照）を確認し、命中率など不安がなければ○ボタンで攻撃を開始します。
※白兵以外の属性の武器は、「移動」の後攻撃する場合、若干命中率が低下します。





中・長距離攻撃



射程距離2以上の武器は、中・長距離攻撃用の武器です。使用可能な場合は、敵ユニットから離れた状態でも「攻撃」のコマンドが表示されます。
まず、「近接攻撃」と同じ手順で武器リストを選択します。マップ画面に切り替わると攻撃可能範囲が赤く表示されるので、範囲内にいる敵ユニットにカーソルを合わせ、○ボタンで決定します。
攻撃内容（P18参照）を確認し、命中率など不安がなければ○ボタンで攻撃を開始します。
※移動後に攻撃する場合、若干命中率が低下します。

広範囲攻撃

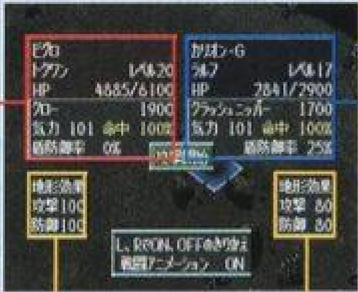


武器リストに"M"の印がある武器（バスターランチャー等）は「マップ兵器」と呼ばれ、一度に複数の敵ユニットを攻撃できます。
まず、「近接攻撃」と同じ手順で武器リストを選択します。マップ画面に切り替わると攻撃可能範囲が表示されるので、攻撃したい向きに方向キーやL2/R2ボタンを使ってカーソルを移動させ、○ボタンで決定します。
このとき、攻撃範囲に自軍ユニットがいると、ダメージを受けてしまうので注意してください。
なお、これらマップ兵器は「移動」後には使用できません。

攻撃内容の確認

攻撃武器と攻撃する敵ユニットを選択すると、攻撃内容の確認ウィンドウが表示されます。命中率など、各種情報に問題がなければここで○ボタンを押すと攻撃に移ります。万が一不安があれば、×ボタンを押してキャンセルし、再度武器を選択し直してください。

●敵ユニット名
●敵パイロット名
●レベル
●敵ユニットのHP
(現在のHP/最大HP)
●反撃武器
●反撃武器の攻撃力
●気　力
敵パイロットの気力。
●命　中
反撃時の命中率。
●盾防御率
盾を装備している場合、その防御率。



●自軍ユニット名
●自軍パイロット名
●レベル
●自軍ユニットのHP
(現在のHP/最大HP)
●使用武器
●使用武器の攻撃力
●気　力
自軍パイロットの気力。
●命　中
攻撃時の命中率。
●盾防御率
盾を装備している場合、その防御率。

【地形効果】
攻撃：使用武器の攻撃力に対する修正値
防御：ユニットの防御力に対する影響値

※L1・L2ボタン、R1・R2ボタンのいずれかを押すと戦闘アニメーションの表示をオフにすることができます。

反撃内容の確認

敵のフェイズになると、今度は敵ユニットが攻撃を仕掛けてきます。この場合、プレイヤーは反撃行動をとることができます。4種の反撃行動から好きな方法を選択してください。最後に「反撃開始」を選択し、○ボタンを押すと戦闘が始まります。



- ●反撃開始：現在表示されている武器で反撃を行います。
- ●武器選択：反撃に使用する武器を変更します。
- ●回　　避：回避行動をとり、命中率を下げます。
- ●防　　御：防御することで、ダメージを減少させます。

3 HPとENの回復

ユニットは敵からのダメージを受けるとHPが減少します。このHPが0になると、ユニットは破壊され、マップから離脱してしまいます。貴重な戦力が1機でも欠けるということは、それだけ戦闘が苦しくなることを意味します。危なくなったら早め早めにHPの回復を試みてください。残りHPは「個別コマンド」表示時に画面下部で確認することができます。



精神コマンドで回復

出撃しているパイロットが回復系の精神コマンドを持っていれば、コマンドの効果によって回復させることができます。



アイテムで回復

出撃しているユニットが回復系のアイテムを持っていれば、アイテムの効果によって回復させることができます。



4 フェイズ終了



自軍ユニットの行動が全て終了したら、プレイヤーは『全体コマンド』から「フェイズ終了」を選択、○ボタンで現在のフェイズを終了します。
なお、行動は全てのユニットにとらせる必要はありません。未行動のままフェイズを終了するのも作戦のひとつです。そのような場合は、「行動終了していないユニットが○体あります。フェイズを終了してもよろしいですか？」といった確認ウィンドウが表示されるので、メッセージに従ってください。

自軍フェイズを終了すると、今度は敵軍フェイズに移ります。このように自軍（プレイヤー）フェイズと敵軍（コンピューター）フェイズの組み合わせを"ターン"と呼び、ゲームはこのターンを繰り返しながら進行していきます。また、シナリオは「作戦目的」の"勝利条件"を達成するとクリアとなります。

ユニットが破壊されたら……

戦闘で破壊されたユニットは、「インターミッション」で修理され復活します。ただし、復活にはそれ相応の費用がかかり、高性能なユニットほど費用が高くなります。

個別コマンドの説明

ユニットの基本機能「個別コマンド」は、「移動」や「攻撃」以外にも便利なコマンドがいくつかあります。ここではそれらのコマンドを紹介しますが、いつどこで活用するか、それはプレイヤーの考え方しだいです。

精神



戦術的にとても重要な役割を担う「精神」とは、パイロットに備わる特殊能力「精神コマンド」を指し、戦闘において様々な効果をもたらすことができます。
各精神コマンドには、それぞれ"消費精神ポイント"が定められています。使用の際は、パイロットの「精神ポイント」から"消費精神ポイント"を消費します。
「精神コマンド」の種類と効果については、42ページを参照ください。

変形



メタスなど可変タイプのユニットには、「個別コマンド」に「変形」のコマンドが追加されます。ユニットは「変形」することで、移動距離を延ばしたり、海上を飛行することができます。必要に応じて使い分けてください。

説　得



自軍ユニットが敵ユニットに隣接したとき、ごく稀に「説得」のコマンドが現れることがあります。ここで「説得」を実行すると、「説得」した敵が仲間に加わったり、戦線から離脱するなど、シナリオの展開が大きく変わってきます。誰に誰を「説得」させるか、それはそこまでのシナリオの流れをよく考えて判断してください。
なお、「説得」を実行すると、そのユニットは他の行動がとれなくなります。

アイテム

アイテムは、敵を破壊するか、シナリオによってはマップ上の特定ポイントで手に入れることができ、各ユニットは『インターミッション』にて1つだけ装備することができます。ここでは、そこで装備したアイテムを使用することができます。アイテムの種類と効果は、44ページを参照ください。

能　力

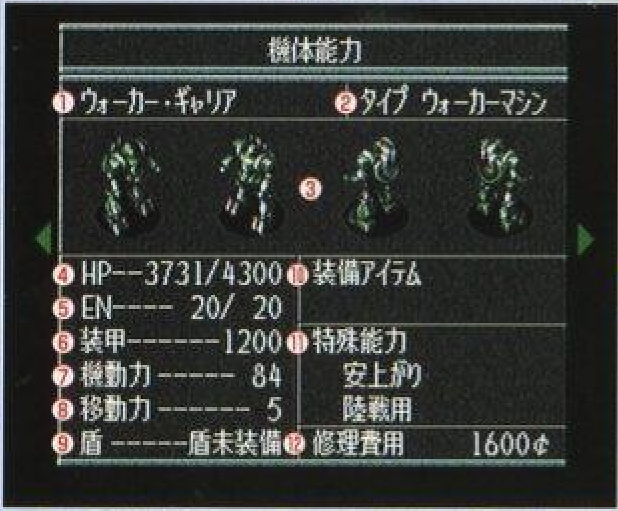
「能力」は、選択しているユニットの搭乗パイロット、ユニット、装備している武器の3項目に関して詳しいステイタスを見ることができます。ステイタスの見方については、次のページ以降を参照ください。

パイロット能力


パイロット能力
①ジロン・アモス
②レベル 24
③気力 103
④性別 男
⑤白兵 89
⑥射撃 77
⑦回避 73
⑧NT値 52
⑨オーラ力 54
⑩F同調 59
⑪運転技術 99
⑫精神ポイント 137/137
⑬精神コマンド
熱血 ど根性 気合
必中 鉄壁 ???
⑭次のレベルまで 167

①パイロット名	パイロットの名前
②レベル	パイロットの現在レベル。戦闘で経験値を増やすことでレベルアップします。
③気力	パイロットの気力。 そのパイロットの気力を示す。100から130までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力、防御力が上がる。敵を倒したときや味方が敵を倒したとき、ダメージを与えたとき、受けたときに増加し、また、説得などのイベントによっても増減する。通常、130までしか上昇しないが、ある方法でそれ以上に上昇させることも可能。
④性別	パイロットの性別。
⑤白兵	パイロットの白兵戦における適応力。
⑥射撃	パイロットの射撃戦における適応力。
⑦回避	パイロットの回避能力。
⑧NT値	パイロットのニュータイプ能力で、モビルスーツやオリジナルの機体を操縦するために必要。
⑨オーラ力	パイロットのオーラ力の強さを表し、オーラバトラーの操縦に必要。
⑩F同調	ファティマとの同調のしやすさを表しており、ヘビーメタルの操縦に必要。
⑪運転技術	ウォーカーマシンを運転するための技術を表している。
⑫精神ポイント	パイロットの精神ポイント。レベルが上がることで最大精神ポイントが増え、精神コマンドを使用することで数値が減ります。
⑬精神コマンド	パイロットに備わる精神コマンド。???と表示されている部分は、レベルが上がることで使用可能となります。
⑭次のレベルまで	次のレベルまでに必要な経験値。

機体能力



①ユニット名	ユニットの名前
②タイプ	「モビルスーツ」「ヘビーメタル」「オーラバトラー」「ウォーカーマシン」など、機体の種別を表します。
③ユニット	選択されているユニットの姿を4方向から表示します。
④HP [現在のHP/最大HP]	ユニットのHP。0になると破壊されてしまいます。

⑤EN [現在のEN/最大EN]	ユニットのEN。0になるとENを必要とする武器が使用できなくなります。
⑥装甲	ユニットの防御力を表します。数値が高いとダメージを減らすことができます。
⑦機動力	ユニットの運動性を表します。数値が高いと回避率や命中率が高くなります。
⑧移動力	マップ上での移動力を表します。数値が4なら平坦なマップで4マス分移動できます。
⑨盾	盾を装備しているユニットにのみ表示され、ユニットのどの部分に装備しているかを表示します。盾を装備している方向から攻撃された場合、高い確率でダメージを減らすことができます。
⑩装備アイテム	装備しているアイテムを表示します。
⑪特殊能力	ユニットに備わっている特殊能力を表示します。内容は下の表のようになっています。
⑫修理費用	破壊された場合にかかる修理代。

特殊能力

宇宙用：宇宙戦で能力が上がります。

陸戦用：地上戦で能力が上がります。

水中用：水中戦で能力が低下しません。

安上がり：改造、修理費用が安くつきます。

Iフィールド：ビーム攻撃によるダメージを1500減少させます。

オーラバリア：物理攻撃によるダメージを1500減少させます。

EN回復＋Bコート：ビーム攻撃によるダメージを1500減少させ、毎ターンENが回復します。

リジェネレーション：毎ターンHPが大幅回復。

変形：飛行形態に変形できます。

探索：マップ上の機雷を発見でき、敵のステイタスが見られるようになります。

探索広：探索の能力の機雷を発見できるエリアが拡大したものです。

フリージーヤード：機雷を無効化します。

両方前：ユニットの背面が存在しません。ゾックのみ持つ特殊な能力です。

脱出：撃墜されても、脱出することができます。

武器能力


武器能力
①武器名 ②攻撃力 ③④射程 ⑤命中
バズーカ 2600 2~ 4 -20
格闘 1600 1 +10
ロケットランチャー 1600 2~ 5 -10
ライフル 1400 1~ 3 ± 0
ブーメランランチャー 1200 M 3 +50
ブーメランイディオム 900 2~ 3 - 5
機 銃 600 1~ 2 +20
⑥弾数 1/ 2
⑧改造レベル 1/8
⑦消費EN ---(20)
⑨属性 物理

①武器名	武器の名前
②攻撃力	その武器の攻撃力。
③M	マップ兵器を表します。「移動」後には使用できません。
④射程	その武器の射程距離を表します。「~」で分けられた数字は最低射程と最高射程を表します。
⑤命中	その武器を使用した場合の命中率への修正値を表します。
⑥弾数【現在の残弾数/最大装弾数】	使える弾数が限られている武器にのみ、その使用可能回数が表示されます。
⑦消費EN	エネルギーを消費する武器にのみ、その必要エネルギーが表示されます。かっこ内は現在ユニットが持っているエネルギー。
⑧改造レベル	その武器の改造段階を表示します。1/8の場合「最大8段階まで改造できる武器の第1段階」を表します。
⑨属性	「レーザー」「白兵」「物理」など、その武器のタイプを表します。

全体コマンドの説明

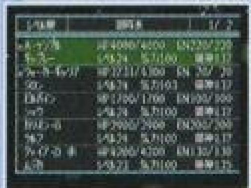
『全体コマンド』は、ゲーム全体の流れを指示・確認するコマンド群です。マップ画面でカーソルをユニットのいない場所に移動させ、○ボタンを押すと表示されます。

フェイズ終了



自軍ユニットの行動が終了したときに選択してください。フェイズが敵軍（コンピューター）に移ります。

部隊表



現在マップに出ている自軍ユニットをレベルの高い順に表示します。カーソルでユニット名を選択して○ボタンを押すと、画面がマップ画面に切り替わり、選択したユニットの現在位置を表示します。
なお、既に行動済みのユニットには、名前の前に“E”のマークが付きます。

全体マップ



画面がズームアウトして、マップ全体の様子を表示します。このとき、自軍ユニットは青く、敵軍ユニットは赤く表示されます。
解除するときは、□ボタンを押してください。画面が【全体マップ→大マップ→標準マップ→小マップ】の順で切り替わります。

作戦目的



現シナリオでの「勝利条件」と「敗北条件」が確認できます。作戦目的はシナリオごとに異なりますので、シナリオが始まった時点で必ず確認してください。

システム

ゲームをスムーズに進行するため、ゲームシステムの一部をプレイヤーの好みに応じて変更することができます。



スクエア（有/無）

マップ画面上に区切りを示す四角いマス（スクエア）を表示する・しないを選択できます。



サウンド　ステレオ/モノラル

B.G.M.をステレオで聴くか、モノラルで聴くかを選択できます。

ユニット属性（有/無）

マップ画面上のユニットの軍を色で識別ができるようにします。自軍ユニットは青色、敵軍ユニットは赤色で表示します。



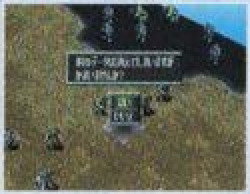
アニメーション（ON/OFF）

OFFに設定すると、戦闘時のCGデモを省略することができます。

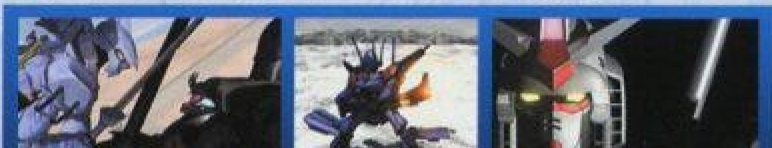
初期設定に戻す

変更した設定をゲームの初期設定に戻します。

セーブ



シナリオの攻略途中でゲームをセーブすることができます。ここでセーブしたデータは、スタート画面の「コンティニュー」で再開してください。
なお、ここの「セーブ」は、『インターミッション』でのセーブと異なり、メモリーカード1つにつき1データしかセーブできません。新たにセーブすると、以前セーブしたデータは上書きされて消えてしまうのでご注意ください。



インターミッションの説明

「インターミッション」は、シナリオとシナリオの間に設けられた作戦タイムです。プレイヤーはこの時間を使い、ゲームのセーブやユニットの改造などを行うことができます。

セーブ

このゲームは、別売りのメモリーカードを使用することで、ゲームのセーブデータを保存することができます。その際、ゲームデータは、システムデータ（1ブロック）とシナリオデータ（1つのシナリオで1ブロック）を使用します。



プレイステーション本体のメモリーカード差込口1又は差込口2にメモリーカード（別売り）を差し込み、「インターミッション」画面でコマンド「セーブ」を選択します。「メモリーカード差込口」を選択すると、クリアしたシナリオデータを最大14カ所まで記録することができます。ただし、メモリーカードに空きブロックが少ない場合は、記録できるデータ数も少なくなりますのでご注意ください。

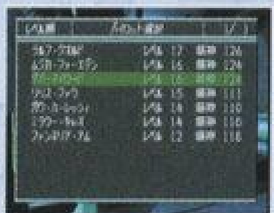
★メモリーカードのデータを消去するには？
プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。

ロード



「ロード」は記録してあるデータを各シナリオの『インターミッション』から再開することができます。データを再開する場合は、まず、メモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1又は差込口2に差し込み、『インターミッション』画面で「ロード」を選択します。次に、メモリーカードが差し込まれている側の「メモリーカード差込口」を選択し、「ロードデータ選択」画面から再開したいデータを選択して○ボタンで決定してください。

能　力



「能力」は“パイロット”と“機体”のステイタスを見ることができます。「能力」のコマンドを選択後、“パイロット”又は“機体”を選択し、表示されたリストから好きな名前を選択してください。各ステイタス画面は、『個別コマンド』の「能力」と同じなので、P24～29を参照ください。なお、「機体能力」表示中に方向キーの右を押すと「武器能力」が表示されます。

搭乗



「搭乗」は、パイロットを別のユニットに乗せ換え、プレイヤーだけのオリジナル部隊を作るコマンドです。しかし、「搭乗」には一定のルールがあり、たとえば“ショウ・ザマ”は“オーラバトラー系”にしか搭乗できません。「搭乗」を行うには、まず「パイロット選択」画面で好きなパイロットを選択し、○ボタンで決定します。その後、そのパイロットが搭乗できる機体名が白く表示されるので、搭乗させたい機体を選択し、○ボタンで決定してください。
なお、“ヘビーメタル系”や“オーラバトラー系”には、“妖精（リリス・ファウ等）”を同乗させることができます。

装備



「装備」は、戦闘で手に入れたアイテムを自軍の機体に取り付けるコマンドです。各ユニットは、アイテムを1つだけ装備することができ、これを活用することでより奥深い戦略が可能となります。
「装備」を行うには、まず「機体選択」画面で好きな機体を選択し、○ボタンで決定します。次に「アイテム選択」ウィンドウが表示されるので、装備したいアイテムを選択し、○ボタンで決定してください。このとき、既に他の機体に装備されているアイテムは黄色く表示され、選択中の機体が既に装備しているアイテムは青く表示されます。また、アイテム名選択中に△ボタンを押すと、そのアイテムの効果を見ることができます。

現在装備しているアイテムをはずす場合は、「アイテムをはずす」を選択してください。アイテムは各機体1つしか装備できないので、既に装備している機体に別のアイテムを装備すると、以前装備していたアイテムは自動的にはずされてしまいます。アイテムの種類と効果については44ページを参照ください。

改　造



「改造」は、戦闘で得た資金を使い、自軍の"機体"や"武器"をパワーアップするコマンドです。「改造」を選択後、まずは「機体選択」画面で改造したい機体を選択し、○ボタンで決定します。つづいて、「機体改造」か「武器改造」を選択し、○ボタンで決定してください。

【機体改造】



「機体改造」を選択すると、"最大HP"など4項目に対して「改造前」と「改造後」のスペックが表示されます。現在所持している「資金」と改造にかかる「費用」を確認した後、改造したい項目を選択し、○ボタンで決定してください。各機体は最大レベル8まで改造できます。

【武器改造】

「武器改造」を選択すると、その機体の「武器選択」画面が表示されます。好きな武器を選択し、○ボタンで決定すると、「改造前」と「改造後」のスペックが表示されます。現在所持している「資金」と改造にかかる「費用」を確認した後、○ボタンで決定してください。各武器は最大レベル8まで改造できます。



終了

「終了」は、『インターミッション』を終了し、次のシナリオへ進むコマンドです。「終了」を実行するときは、これまでのゲームを「セーブ」し忘れていないか、再度確認するよう心がけてください。



地形の説明



ユニットの戦場となるマップには、「草地」や「浅瀬」というように、多種多様な地形が混在します。カーソルを地形に合わせて、×ボタンを押すと、押している間だけその地形の情報が表示されます。
このとき現れる情報ウィンドウには、「命中」「回避」「攻撃」「防御」の４項目が表示され、各数値は敵からの攻撃に対する修正値を表します。
また、地形の中には“樹木”のように進入不可能なものがあったり、“海上”のように飛行ユニットしか移動できないものもあります。



オプション



「オプション」には人物百科、機体図鑑、サウンドモードの３つがあります。このモードは、シナリオクリアデータを記録したメモリーカードが必要となりますので、あらかじめメモリーカードを差し込んでから行ってください。

※最初からゲームを始めて、２度目に遭遇したキャラクターやロボットは「人物百科」、「機体図鑑」に登録されないことがあります。

人物百科



「人物百科」は、ゲームに登場した人物たちの解説を見ることができます。キャラクターリストが表示されたら、見たいキャラクターを選択して〇ボタンを押してください。キャラクター説明画面が表示されます。その際、方向キーの下を押すと、続きの文章を読むことができます。なお、まだシナリオに登場していない人物は表示されません。

機体図鑑

「機体図鑑」は、モビルスーツなどゲームに登場した機体の解説を見ることができます。機体リストが表示されたら、見たい機体を選択して○ボタンを押してください。CG画面で○ボタンを押すと機体説明、△ボタンで文字の非表示・表示、L1ボタン・L2ボタンでCG画像のズームアップ・ズームアウト、方向キーでCG画像の移動が行えます。なお、まだシナリオに登場していない機体は表示されません。



サウンドモード

「サウンドモード」は、ゲーム中の音楽を聴くことができます。曲目リストから好きなタイトルを選曲し、○ボタンを押すと演奏が始まります。演奏は、△ボタンで停止することができます。



精神コマンド一覧

必中	1度だけ命中率が100%になる。閃きが掛かっていれば無効
閃き	1度だけ相手の攻撃を100%回避
根性	自分のHPが30%回復
ど根性	自分のHPが最大まで回復
信頼	味方1体のHPが30%回復
友情	味方全員のHPが50%まで回復
愛	味方全員のHPが最大まで回復
復活	撃墜された味方1人を復活させる
補給	味方1体の弾数のみ回復
気合	自分の気力が+10
激励	味方1体の気力が+10
熱血	1度だけ必ずクリティカルになる
捨て身	1ターンの間、与えるダメージが3倍。しかしその間、受けるダメージも2倍
鉄壁	1ターンの間、自分へのダメージが半分

精神コマンド一覧

手加減	1度だけ敵を倒さずHPを10残す
幸運	1度だけ戦闘で得る資金が2倍。資金を得るまで有効
努力	1度だけ戦闘で得る経験値が2倍。経験値を得るまで有効
加速	1度だけ移動力が+2
神速	1度だけ移動力が+3
覚醒	自分の行動回数が1増える
再動	味方1体の行動回数が1増える
集中	1ターンの間、命中と回避に+30%
攪乱	1ターンの間、敵の命中率に−50%
誘惑	1ターンの間、自分に対し異性の敵全ての攻撃力命中率に−30%
隠れ身	1ターンの間、敵から攻撃されない上反撃も受けない。
脱力	敵1体の気力を−10
自爆	隣接したユニットに、敵、味方問わず残りHP分のダメージを与える

アイテム一覧

アイテムは他にもあるので、残りはプレイヤー自身で探してください。

増加ブースター	移動力+1
改良型バーニア	移動力+1、機動力+5
高機動スラスター	機動力+10、装甲−100
増加エネルギータンク	EN +40%、機動力−10
リアクティブアーマー	装甲+200、機動力−5
マグネットコーティング	機動力+20
強化センサー	命中率+5%、索敵範囲(狭)、敵の能力や機雷を探索可能
ビッグサイト	命中率+10%
高出力エネルギーCAP	ビーム攻撃力+20%
新型粒子加速器	ビーム射程+1
Iフィールド発生器	ビームによるダメージを1500防御
リペアキット	味方1体のHPを30%回復
リペアボックス	味方1体のHPを50%回復
リペアユニット	味方全員のHPを50%回復
フルリペア	味方1体のHPを全回復
ローダーボックス	味方1体の弾数を全回復
エナジーパック	味方1体のENを全回復

キャラクター紹介

ムジカ・ファーエデン
Age 17

搭乗機：
クァイア・デモニック





グレン・ドーキンス
Age 17



搭乗機：
クァイア・ブースト



ブランチへの迫害を嫌う心優しい少女。類い稀な才能を実戦において発揮し、徐々にカリスマ的存在へと成長していく。シャアの大ファンであり、自分の機体を赤く塗装している。

ムジカとは士官学校の同期。白兵戦主体の一撃離脱の戦法が得意で、それゆえ高機動型の機体を好む。幼少の頃、ブランチの起こしたテロで両親を失い、ブランチを憎んでいる。

キャラクター紹介

ラルフ・クオルド
Age 20





搭乗機：
カリオン・グラナータ

“アズロニアの青き剣”の異名をもつ、アズロニア青年士官。ノーザンブライト侵攻作戦において前線指揮を任される。過去の事件がきっかけで、ブランチに対し冷徹な態度をとる。しかしその秘めたる心の内には……

ジョージー・ジョージ
Age 16



搭乗機：
ファイア・キャノン



女性だけのバルハラ隊に所属していたが、第1の月フシコ探索の際に、謎の敵に襲撃され部隊は全滅。ただ一人生き残った。後にグレンの副官を務める。

キャラクター紹介

ウォロン・メロウズ
Age 32



ノーザンブライトが誇る歴戦のパイロット。軍の上層部からの信頼も厚く、数年前の戦争ではトリプルエースの称号を得ている。ムジカ達の兄的人物。

エリヤ・バリアード
Age 19



シルバラードの艦長を務める美青年。なにかと"ことわざ"を引用するくせがあるが、間違いが多い。メカニックとしての腕は一流なのだが、オタクという意外な一面も……

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイグループお客様相談センターまでご一報ください。

なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5　〒111-8081　☎03-3847-6666

●電話受付時間　月~金曜日（祝日を除く）10時~16時

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

発売元　株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1　〒271-0092

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SLPS 02139

制作／ウィンキーソフト